



n. 8c21 – del 19/11/2021

- ALLE SOCIETA' DI CORSA F.V.G.
- AL PRESIDENTE REGIONALE F.I.S.R.
- AI COMITATI PROVINCIALI F.I.S.R.

LORO SEDI

Oggetto: PROGETTO GIOCHI GIOVANILI 2021/2022 – SECONDA TAPPA

La manifestazione organizzata dall'A.S.D. New Roller Porcia si terrà **SABATO 27 NOVEMBRE** presso il pattinodromo di Porcia sito in via De Pellegrini, con il seguente orario:

- categoria UNDER dalle 14.45 alle 15.45
- categoria GIOVANISSIMI dalle 15.45 alle 16.45
- categoria ESORDIENTI dalle 16.45 alle 17.45
- categoria OVER dalle 16.45 alle 17.45

A conclusione dell'attività di ogni gruppo seguirà la premiazione.

Le attività proposte saranno:

UNDER (5/6/7 anni)

1. Gara 150m strada
2. Percorso (v. allegato)
3. Staffetta
4. Gioco il bruco (v. allegato - C)

GIOVANISSIMI (8/9 anni)

1. Gara 150m strada
2. Percorso (v. allegato)
3. Staffetta
4. Gioco il bruco (v. allegato - C)

ESORDIENTI (10/11/12 anni)

1. Gara 150m strada
2. Percorso (v. allegato)
3. Staffetta
4. Gioco il bruco (v. allegato - C)

OVER (dai 13 anni in su)

1. Gara 150m strada
2. Percorso (v. allegato)
3. Staffetta
4. Gioco il bruco (v. allegato - C)

In caso di maltempo la manifestazione sarà rinviata al 4 dicembre 2021.

Le iscrizioni sono da effettuarsi entro MERCOLEDI' 24 OTTOBRE via e-mail a:

newrollerporcia@libero.it

compilando il modulo allegato

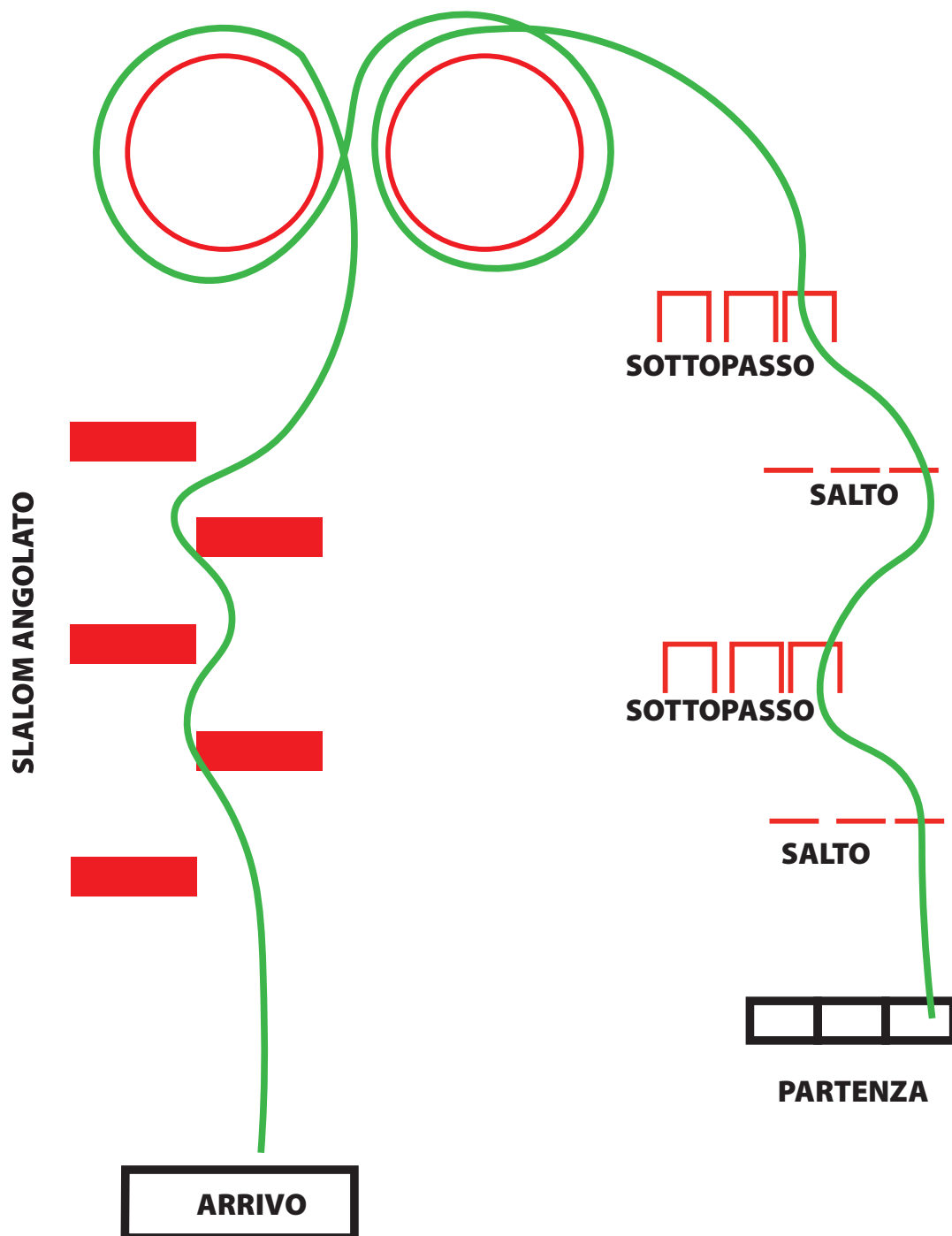
Cordiali saluti.

Il Cons. Corsa
Selena Pilot

Il Cons. Corsa Suppl.
Alice Badini

ALLEGATO

Percorso



Allegato C) Percorso gioco per tutti "IL BRUCO" (vecchio gioco della "cavallina" rivisitato)

Ogni squadra dovrà riuscire a far arrivare una palla alla fine del suo percorso. Se la palla Scappa si dovrà ripartire dall'inizio. Il punteggio verrà assegnato in base all'ordine d'arrivo (se sono 10 squadre si partirà da 10 punti al Primo arrivato e così a scalare). Ogni squadra parte in fila.

1. Al via il primo atleta, con la palla in mano, dovrà accucciarsi a terra, tenendo su la palla in modo da passarla al compagno;
2. Il secondo dovrà superare a gambe divaricate il compagno accucciato, prendere la palla, e sua volta accucciarsi (vicino al compagno precedente, devono riuscire a toccare i pattini del compagno);
3. Quando si arriva all'ultimo della fila si riparte dal primo che ha iniziato che, si alzerà, supererà tutti i compagni a terra (a gambe divaricate), recupererà la palla e così via;
4. Quando si arriva alla fine del rettilineo... l'ultimo si alza e porta la palla nel cesto predisposto a centro pista.

